MÉMO DU JOUEUR DE STAR WARS

MÉCANISMES DE JEU À L'USAGE DES JOUEURS

Jet simple (JS)	Somme des dés lancés à laquelle on ajoute les « bonus » situés après le code dé. Exemple pour un jet simple d'une compétence à 4D+2 : Lancer 4 dés à six faces, additionner les chiffres obtenus et ajouter 2. **Si le total est supérieur ou égal au seuil de difficulté fixé par le MJ, l'action entreprise est réussie. Tenir compte de la règle du dé libre.**
Jet en opposition	Chaque protagoniste effectue un jet simple, le plus fort gagne. **En cas d'égalité, l'initiateur de l'action gagne.**
Actions multiples	Une action par round : pas de malus. Deux actions par round : –1D sur toutes les actions entreprises. Trois actions par round : –2D sur toutes les actions entreprises. Etc.
Dé libre	Dé simulant les « aléas » de l'action. Il est de couleur différente des autres dés. Il se lance normalement. Suivant son résultat, on obtient les cas suivants : **1 :** a) il est additionné normalement *ou* b) idem, mais il y a une complication fixée par le MJ *ou* c) soustraire le 1 et le dé dont le résultat est le plus haut. **2 à 5 :** il est additionné normalement. **6 :** il est additionné et relancé tant qu'il donne des 6.
Combat homme à homme	— Faire un jet simple sur la compétence d'attaque utilisée (ex : Blaster). — Si l'action est réussie, déterminer les dégâts en fonction de l'arme utilisée. — Déterminer éventuellement la localisation du coup. Un round de visée préliminaire donne un bonus de 1D. Voir avec le MJ pour d'éventuels autres modificateurs. Si le PJ est attaqué, il fait un jet simple de Vigueur en tenant compte des éventuels bonus d'armure et de protections naturelles (murs...).
Combat véhicule ou spatial	**Portée tir :** jet simple de Pilotage. **Faire feu :** jet simple de Blaster vaisseau + code ordinateur de visée. **Esquive :** jet simple de Pilotage + maniabilité du vaisseau. Si le jet réussit : a) le résultat est additionné au seuil de difficulté du MJ *ou* b) le résultat devient celui du MJ. **Si touché :** jet simple de code de coque + code des écrans concernés. **Sonné :** –1D sur toute action jusqu'à la fin du round suivant.
État du personnage après une blessure	Si l'arme utilisée était destinée à étourdir, le personnage est HS pendant 2D minutes. S'il est sonné autant de fois que le code dé de Vigueur, il est blessé. Exemple : Vigueur à 4D, 4 fois sonné = blessé. **Blessé :** HS pour la fin du round, –1D sur toutes les actions jusqu'aux soins (–2D si doublement blessé). Trois fois blessé = neutralisé. **Neutralisé :** HS pendant 10D minutes. Ne peut rien faire sans soins. Si encore blessé = mortellement blessé. **Mort. blessé :** HS jusqu'aux soins. Faire un jet de 2d6 à chaque round. Si le résultat < nb de rounds = tué. De même si blessé à nouveau = mort. Un médpack (–1D en Soins ou Technique si auto-administré) stabilise l'état.
Utilisation des points de Personnage	Un P.P. donne, pour un round ou une action, un dé supplémentaire. Il fonctionne comme le dé libre sur un résultat de 6. Tout PP dépensé l'est définitivement. Maximum autorisé pour une action : **2** pour un Compétence ou un Attribut. **2** pour accroître les dégâts d'une attaque. **5** pour tout type d'esquive ou de parade. **5** pour une spécialisation. **5** pour le jet de Vigueur afin de réduire les dégâts d'une attaque.
Utilisation des points de Force	Double le nombre de dés pour toute action pendant un round, mais ne fonctionne que sur l'utilisateur « physique » (pas pour des dégâts armes ou écrans de vaisseau). **Non transmissible à une autre personne.** Récupération des PF selon le bon vouloir du MJ.

Accessoire MÉMO DU JOUEUR DE STAR WARS

Cette aide de jeu s'adresse aux joueurs de Star Wars. Les mécanismes de jeu leur rappelleront sous forme résumée les diverses façons de résoudre les actions en cours de jeu. Cette deuxième page leur résume la manière d'améliorer leur personnage.

Évolution du personnage (se fait en dépensant des points de Personnage (PP) gagnés au fil des aventures).

	Type	Coût	Délai*	Apprentissage avec professeur	Apprentissage sans professeur	Réduire temps d'apprentissage
Compé-tence	Normale ou nouvelle	xPP	Aucun	x jours	2x jours	1 PP/jour minimum 1 jour
	Spécialisé	1/2x PP	Aucun	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Avancée requise	2x PP	Aucun	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Avancée nouvelle	Si conditions requises 2x PP = 1D	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
Attribut		10 PP par D	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
		À la fin de la période d'entraînement, le joueur et le MJ font un jet en Opposition. Pour le joueur, c'est la nouvelle valeur de l'Attribut. Pour le MJ, c'est la valeur maximale de l'Attribut (d'après la race). Si total PJ > total MJ, il n'y a pas augmentation et le PJ récupère la moitié des PP dépensés.				
Force	Devenir sensible	20 PP • Unique 1 point de Force	Non applicable	Non applicable	Non applicable	Non applicable
	Compétence de la Force	x PP	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Pouvoir de la Force	x PP	Non applicable	x jours	2x jours	1 PP/jour minimum 1 jour
	Nouveau pouvoir	10 PP Pouvoir à 1D	Non applicable	1 semaine	2 semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
Divers	Vitesse	x PP augmente de +1 m/rnd	Non applicable	x semaines	2x semaines	1 PP/jour minimum 1 semaine
	Capa. spc. due à la race	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ	Spécial voir avec MJ
Droïd		Les règles données ci-dessus s'appliquent en totalité, sauf pour la Force. Un droïd ne peut pas avoir une compétence supérieure à 13D. Le délai d'apprentissage est remplacé par l'achat d'un logiciel, dont le coût et la disponibilité dépendent du meneur de jeu.				

Notes: (*) Le délai d'apprentissage est valable s'il y a eu utilisation lors de l'aventure précédente. Dans le tableau, «x» indique le chiffre avant le D (ex: 4D; x = 4), sauf pour la Vitesse. On ne peut augmenter que d'un niveau à la fois. Les Compétences Spécialisées ne sont acquises que lors de la création du personnage.